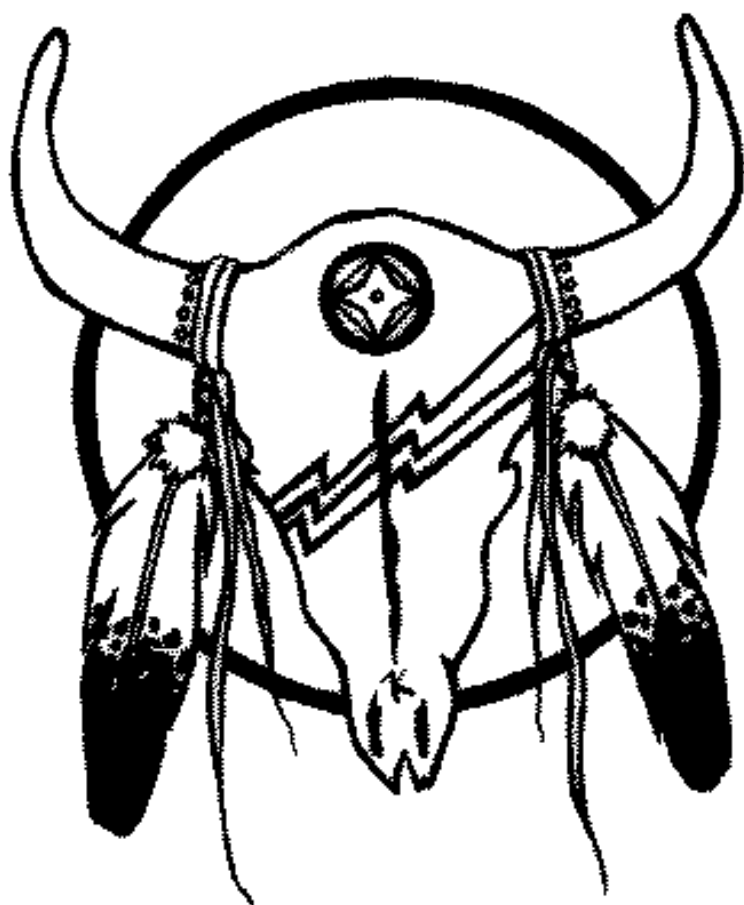


Etapová hra pro  
starší a střední kategorii

# POKLAD APAČŮ



*LDT Sloup v Čechách*  
*"Zátíší"*

*I. turnus (2. - 20.7.1990)*

## MOTTO ETAPOVÉ HRY

Moudrý náčelník kmene Apačů, těsně před tím, než odešel do Věčných lovišť, ukryl před bledými tvářemi poklad Apačů na neznámém místě a svým potomkům zanechal zprávu:

*"Poklad kmene Apačů jsem dobře uschoval před slídívyými zraky nepřátel a vaše cesta k němu nebude jednoduchá. Budete se muset vypořádat s nejedním obtížným úkolem a dávat pozor na nástrahy a léčky bledých tváří, aby jste objevili dědictví otců. Jediná cesta k pokladu vede v rozluštění tajného uzlového písma Apačů - KIPU. Dokažte, že jste hodni tajemství svých předků."*

Družiny jsou losovány k názvům jednotlivých indiánských kmenů. Jejich patronem jsou tzv šamani (odd. vedoucí).



## CELKOVÉ HODNOCENÍ EH:

Za umístění v jednotlivých etapách obdrží družiny (indiánské kmeny) příslušný počet bodů a tomu odpovídající počet fragmentů uzlového písma - KIPU (navázané barevné provázky s různým počtem uzlíků - barva a uzlíky udávají určité písmeno abecedy).

Prvním cílem je rozluštění písma a objevení pokladu Apačů a druhým získat co nejvíce bodů, které určují pořadí v celé etapové hře.

**KIPU:** *Mluvicí kůže je ukryta na místě označeném stínem, který vrhá lampa před chatou číslo (1), v době, kdy je slunce na obloze nejvýš, ve vzdálenosti (2) metrů.*

(1) = kat. 1A – chata č. 4  
kat. 1B – chata č. 8

(2) = kat. 1A – vzdálenost 10 m  
kat. 1B – vzdálenost 30 m

## UZLOVÉ PÍSMO

(písmeno = počet uzlíků a barva provázku - např. A = 4 uzlíky na červeném provázku)

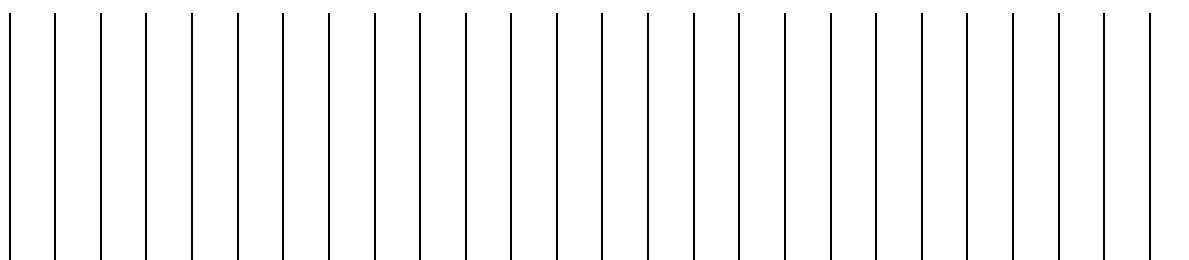
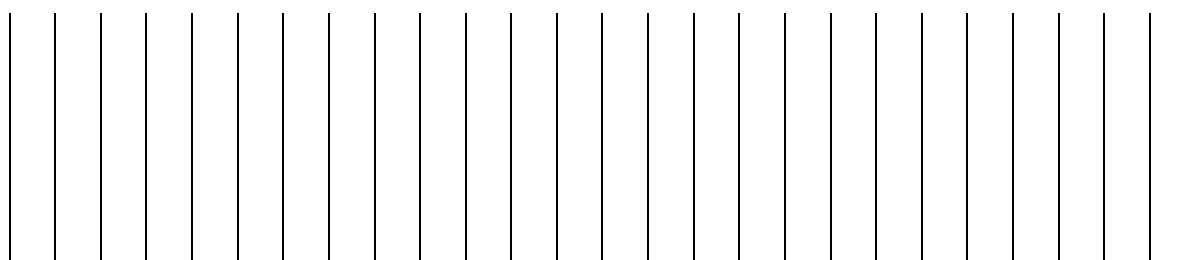
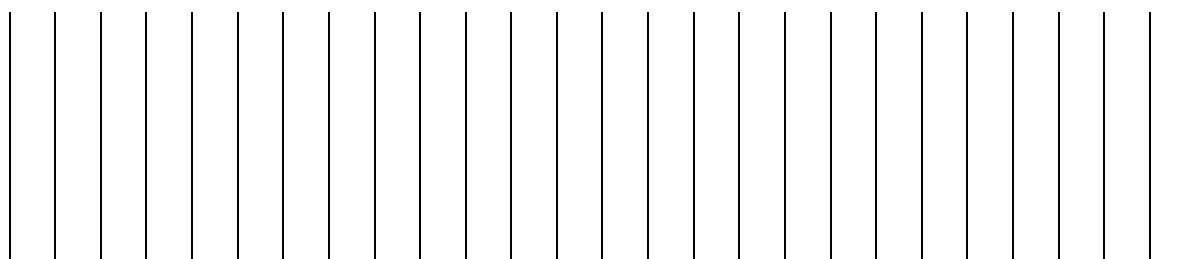
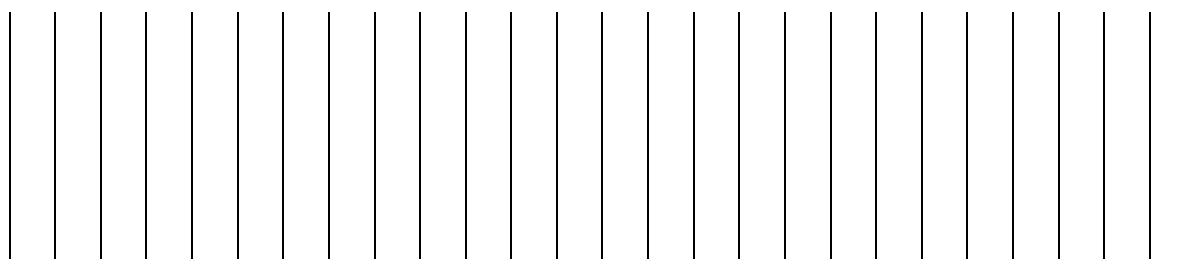
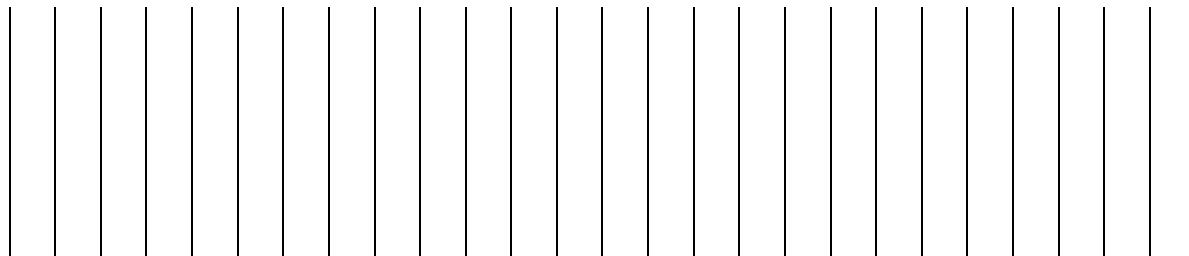
<b>A = 4 č</b>	<b>N = 4 f</b>	<b>S = 4 z</b>
<b>B = 1 z</b>	<b>O = 1 h</b>	<b>T = 2 m</b>
<b>C = 3 h</b>	<b>P = 1 č</b>	<b>U = 1 f</b>
<b>D = 4 h</b>	<b>R = 3 ž</b>	<b>V = 2 z</b>
<b>E = 2 h</b>	<b>K = 2 č</b>	<b>Y = 4 ž</b>
<b>H = 3 z</b>	<b>L = 3 č</b>	<b>Z = 2 f</b>
<b>I = 2 ž</b>	<b>M = 1 ž</b>	<b>G = 4 m</b>
<b>J = 1 m</b>	<b>F = 3 m</b>	<b>X = 3 f</b>

<b>A = 4 č</b>	<b>N = 4 f</b>	<b>S = 4 z</b>
<b>B = 1 z</b>	<b>O = 1 h</b>	<b>T = 2 m</b>
<b>C = 3 h</b>	<b>P = 1 č</b>	<b>U = 1 f</b>
<b>D = 4 h</b>	<b>R = 3 ž</b>	<b>V = 2 z</b>
<b>E = 2 h</b>	<b>K = 2 č</b>	<b>Y = 4 ž</b>
<b>H = 3 z</b>	<b>L = 3 č</b>	<b>Z = 2 f</b>
<b>I = 2 ž</b>	<b>M = 1 ž</b>	<b>G = 4 m</b>
<b>J = 1 m</b>	<b>F = 3 m</b>	<b>X = 3 f</b>

# TABULKA PRO ZAŠIFROVÁNÍ ZPRÁVY

(každá družina si ji vybarví dle umotaného originálního KIPU)

## T A J E M S T V Í   K I P U



# 1. etapa

## PO STOPÁCH BLEDÝCH TVÁŘÍ

(orientační závod)

### **Provedení:**

Trasa závodu bude vyznačena razítky s polštářky zavěšenými na stromy nebo jiná vhodná místa. Razítka s čísly 0 - 8 budou pro lepší viditelnost podložena bílou čtvrtkou. Umístění razítek musí být velmi přesně vyznačeno v mapě. Každá družina si do svých mapek co možná nejpřesněji obkreslí situaci v terénu, poté obdrží startovní kartu s políčky pro jednotlivá razítka. Družiny se vydají na trať v cca 5 minutových intervalech a jejich úkolem je co nejdříve proběhnout trať a na startovní kartu natisknout všechna razítka.



### **Vyhodnocení:**

Měří se čas. Za nenalezení razítka penalizace (volit ji s ohledem na celkové časy).

### **Potřeby:**

Razítka, polštářky, razítkovací barva, hřebíčky nebo rýsováčky, kladívku, bílé čtvrtky, mapky, tužky, stopky

## 2. etapa V PRÉRII

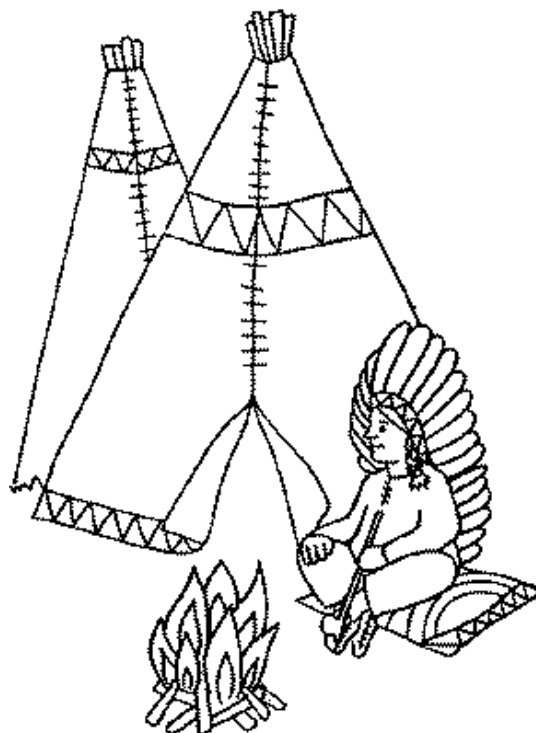
(tábornické dovednosti)

### Úkol:

Etapa se skládá ze dvou částí:

- 1) V co možná nejkratším čase postavit stan a zase ho složit.
- 2) Složit rozstříhanou zprávu v které jsou obsaženy další úkoly: "Rozdělat oheň, uvařit litr čaje a ohniště zlikvidovat".

K rozdělání ohně obdrží 10 sirek a 1 škrátka.



### Vyhodnocení:

- 1) K výslednému času se přičítají trestné vteřiny za:

- nevypnutý stan	30 s
- nezapnutý stan	15 s
- špinavá podlážka	30 s
- pohozené věci	10 s
- neočištěné kolíky	20 s
- 1 špatně zatlučený kolík	5 s
- nedbale zabalený stan	20 s

- 2) Za každou nepoužitou sirku se odečte z výsledného času 20 s. Vrátili-li družina 9 sirek obdrží prémii = navíc odečtení 1 minuty. Za špatně zahlazené ohniště se přičtou 3 minuty a za uvaření méně než 1 litru čaje také 3 minuty.

Pořadí v jednotlivých částech etapy se sečte. Min. součet = 1. místo.

### Potřeby:

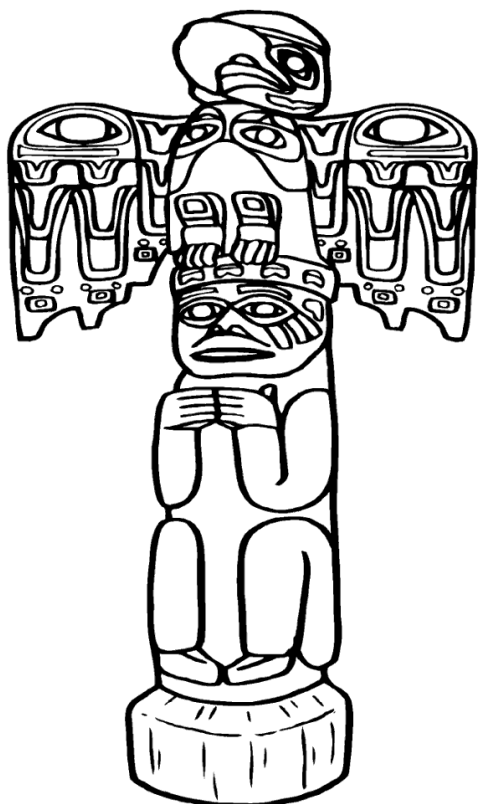
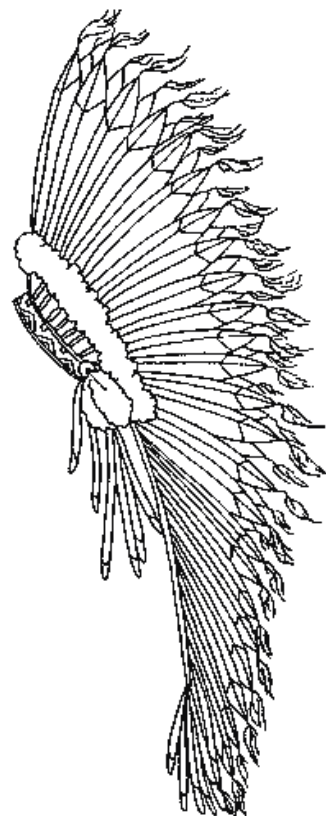
Stany, kladiva, stopky, škrátka, sirky, kotlíky, voda, čaj, rýč, tužka, papír, rozstříhaná zpráva.

## 3. etapa

# INDIÁNSKÁ ZRUČNOST

### Úkol:

- a) **chlapci 1A (starší):** každá družina vyrobí část táborového totemu
- b) **chlapci 1B (mladší):** vyrobí indiánské ozdoby (amulety, čelenky, dýmku míru) nebo zbraně (luky, tomahavky aj.)
- c) **děvčata (obě skupiny)** vyrobí slavnostní oděv indiánských žen.



### Hodnocení:

Hodnotí veřejně porota složená ze zástupců všech družin. Každý úkol se hodnotí zvlášť a jejich pořadí se potom sečte.

Minimální součet - 1. místo.

### Potřeby:

Dláta, kladiva, barvy, plachetky, špalky, jehly, nitě, nůžky, korálky, pastelky, malování, nože, provázky, péra atd..

## 4. etapa

# **ВЫСТРОЛ, ЧИТРОЛ, РЫЧЛОЛ**

(blesková hra)

### **Úkol:**

Přinést co nejdříve - živého tvora, 5 druhů známých rostlin, podpisy oddílových vedoucích, přesně 1 litr toaletního papíru, vymyslet a předvést družinový pokřik tak, aby měl spojitost s názvem družiny. Jednotlivé úkoly mohou být různě šifrovány - brát ohled na věk a časové možnosti.

### **Hodnocení:**

Dosažený čas a úplnost splnění jednotlivých úkolů.





## 5. etapa

# NA LOVU BIZONŮ

(střelecká soutěž)



### Provedení:

Každá družina má za úkol vyrobit si svůj vlastní šíp.

Etapa se skládá ze 2 částí:

- 1) střelba z luku do terče (pytel nacpaný senem s barevnými kruhy zavěšený na stromě) na vzdálenost cca 15-ti metrů.
- 2) střelba ze vzduchovky vleže na vzdálenost cca 10 m (3 nástřelné a 5 soutěžních)



### Hodnocení:

Hodnotí zvlášť a pořadí se sečtou. Min. součet - 1. místo.

### Potřeby:

Dřevěné hmoždinky o prům. 8 mm a délce 1m, ptačí brka, pytel od brambor, seno, barvy, vzduchovky, diabolky, terče, lapače, tužka, papír

## 6. etapa

# PŘECHOD PŘES VĚČNÁ LOVIŠTĚ

(noční hra)



### Provedení:

Družiny startují v 5-ti minutových intervalech po trase vyznačené bílými stopami k 1. kontrole - uhodnout hmatem předměty, které obsahuje plátěný pytlík.

Pokračují opět po bílých stopách k bludičce, kde je umístěna zpráva: "Blížíte se do věčných lovišť, připravte si dárek a báseň pro Manitoua. Pokračujte dále po laně."

Podél lana dojdou k Manitouovi, kde předají dárek a báseň.

Poté pokračují po světelné cestě ke 2. kontrole, kde obdrží úkol: "Před vámi ve vzdálenosti 50 m je nepřátelský tábor se starým hlídajícím Indiánem, který už špatně vidí a slyší. Tiše se přiblížte k ohni a zapište si co nejvíce věci, které okolo ohně uvidíte. Máte na to 1 minutu."

Po splnění úkolu pokračují družiny dále po světelné cestě ke 3. kontrole. Zde je úkolem uhodnout čichem 8 druhů koření v PE lahvičkách. Poté pokračují opět po světelné cestě do cíle.

### Hodnocení:

Čas se neměří. Hodnotí se úplnost jednotlivých úkolů. Dojde-li jedna družina druhou, jsou obě diskvalifikovány.

### Potřeby:

Tužky, papíry, lahve od okurek, svíčky, sirky, lana, hodinky, plátěný pytlík a cca 10 předmětů do něj, PE lahvičky (250 ml) a 8 druhů koření, dřevo na oheň a cca 10 věcí kolem ohniště.

# 7. etapa

## TAJEMSTVÍ STŘÍBRNÉHO JEZERA

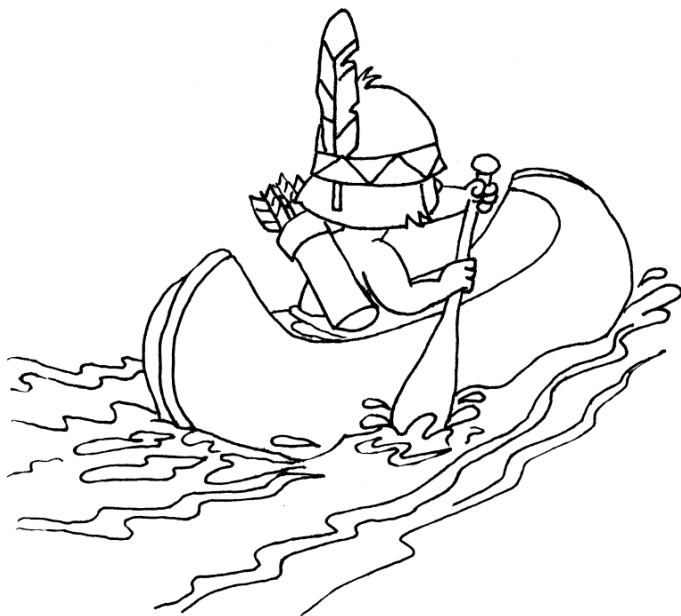
(branný + plavecký závod)

### Provedení:

Etapa se skládá ze dvou částí:

#### 1) Branný závod:

Trasa je značena žlutými krepovými fáborky, které jsou v místech, kde jsou uloženy šifrované zprávy s úkoly, doplněny fáborky červenými. Zprávy jsou pro každou družinu zvlášť v obálkách uložených v okruhu 10 metrů od červeného fáborku.



#### **Možné úkoly:**

- Urči které houby nebo rostliny jsou na obrázcích,
- podle čeho poznáš kde je sever,
- dopravte zraněného člena družiny do cíle aj..

V cíli obdrží poslední úkol:

- "Určete podle ručičkových hodinek kde je sever".

- 2) Po absolvování branného závodu se družiny (indiánské kmeny) přesunou ke koupališti. Na hladině jsou rozházena polínka a k jednomu z nich je přivázán zlatý poklad (čokoládové mince v PE láhvi). Družiny mají za úkol nafouknout lehátko a na něm se dostat k polenům a hledat poklad. Nikdo z družiny nesmí lehátko opustit.

### Hodnocení:

- 1) Měří se čas a za nesplněné úkoly se přičítá 1 minuta.
- 2) Družina, která poklad najde, si připočte do etapové hry 2 body.

### Potřeby:

Červený a žlutý krepák, nůžky, obálky, šifrované zprávy s úkoly, obrázky rostlin a hub, stopky, ručičkové hodinky, startovní karty, tužky, lehátka, plovací vesty, zlatý poklad, PE láhev (1 l), polena, drát nebo provázek.

## 8. etapa

# RÝŽOVÁNÍ ZLATA



### **Provedení:**

Po stanovené trase se co nejrychleji dostat ke zlatonosnému potoku. Naleziště jsou vyznačena krepovými fáborky. Povolení k rýžování zlata se dá pro všechny družiny najednou (píšťalkou). Čas vlastního rýžování bude volen dle počasí. (cca 30 minut)

Po ukončení rýžování mají družiny za úkol se co nejrychleji dostavit do banky (Skalní divadlo), kde se provede převážení narýžovaných zlatých valounků. Ale pozor !!! Čím více zlata je v bance, tím jeho hodnota klesá.

### **Potřeby:**

Nakapaná mosaz (zlato), váhy, závaží, stopky, krepový papír, nůžky, talíře nebo víčka od ešusů na rýžování, píšťalka, boty do vody

### **Hodnocení:**

Dle pořadí v kterém družiny (indiánské kmeny) doběhly se přepočítá výtěžek rýžování. Bere se čas posledního člena družiny.

### **Přepočty:**

<b>poř. dle času</b>	<b>výtěžek rýžování</b>	<b>koef.</b>	<b>celk.</b>
1. družina	20 g	1	20,00
2. družina	25 g	0,95	23,75
3. družina	17 g	0,90	15,30

*atd.*